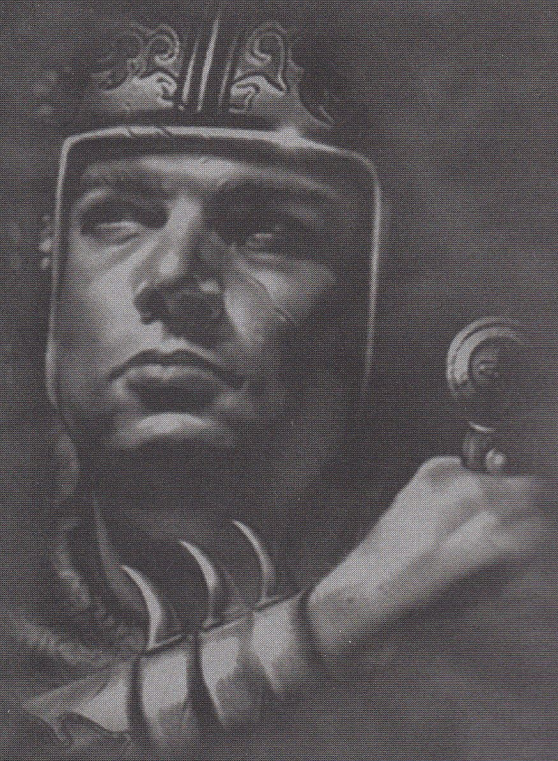
-Campaign Setting-

Baldur's Gate™



Kurzübersicht

Advanced Dungeons & Dragons®

FORGOTTEN REALMS
-Campaign Setting-

Baldur's Gate™

PAUSE EIN/AUS LEERTASTE oder drücken, um die Spielpause ein- oder auszuschalten. Bei eingeschalteter Pause können jedem Ihrer Charaktere Aktionen zugewiesen werden, die dann nach dem Ausschalten der Pause ausgeführt werden.

HILFE Tab drücken oder den Mauszeiger auf einem Objekt oder einer Schaltfläche ruhen lassen, um QuickInfos anzuzeigen. Im Optionsmenü können Sie festlegen, wie schnell sich das QuickInfo-Fenster öffnen soll.

AUSRUHEN auf den Nebenfenstern drücken, um auszuruhen [oder] mit einem Gastwirt sprechen und "Zimmer mieten" auswählen:

HAUPTSPIELBEREICH Esc

CHARAKTER-AUSWAHL:

Einzelner Charakter L Klick auf den Charakter; oder L Klick auf das Charakterporträt; oder Charakter 1 - 6 auswählen: 1 - 6

Gruppe Durch L Klick und Halten, einen Rahmen um die Charaktere ziehen; oder:

Hinzufügen/Herausnehmen Strg + L Klick auf den Charakter oder sein Porträt; oder Strg + L Klick halten und einen Rahmen um den Charakter ziehen.

Zentrieren L Doppelklick auf den Charakter oder sein Porträt.

BEWEGUNG/AKTIONEN

Zum Punkt laufen L Klick auf das Gelände läßt die markierten Charaktere zu dieser Stelle laufen.

Zum Wegpunkt laufen UMSCH + L Klick (in Folge) auf das Gelände erzeugt eine Reihe von Wegpunkten, die von den markierten Charakteren nacheinander angelaufen werden.

Formation drehen R klicken, halten und kreisförmig ziehen wenn mehr als ein Charakter markiert ist. Die Charaktere formieren sich in der neuen Richtung.

Bewachen/Beschützen G

Wesen Beschützen L Klick auf , L Klick auf das Wesen. Der Charakter wird dieses Wesen beschützen und mit jedem kämpfen, der angreift.

Stelle beschützen L Klick auf , L Klick auf das Gelände.

Gebiet beschützen L Klick auf , L Klick, halten und ziehen, um das Gebiet zu definieren.

Dialog T L Klick auf , L Klick auf das Wesen.

Einsatzbereite Waffe

Angreifen L Klick auf , L Klick auf das Wesen, das angegriffen werden soll.

Munition wählen R Klick auf , L Klick auf die gewünschte Munition.

Gruppen-Angriff L Klick auf , L Klick auf das Wesen, das angegriffen werden soll.

Zauber aussprechen S L Klick auf , L Klick auf den gewünschten Zauberspruch, L Klick auf das Ziel.

Einsatzbereiter Zauber

Zauber aussprechen L Klick auf , L Klick auf das Ziel.

Konfigurieren R Klick auf , L Klick auf den gewünschten Zauberspruch.

Gegenstand benutzen

L Klick auf , L Klick auf den gewünschten Gegenstand, L Klick auf das Ziel.

Einsatzbereiter Gegenstand

Gegenstand benutzen	L Klick auf , L Klick auf das Ziel.
Konfigurieren	R Klick auf , L Klick auf die gewünschte Auswahl.

Untote bannen

Bardenlieder

Fallen und Geheimtüren finden

Stehlen

Taschendiebstahl	L Klick auf , L Klick auf das Wesen.
Schlösser öffnen	L Klick auf , L Klick auf eine Tür oder Truhe.
Fallen entschärfen	L Klick auf , L Klick auf durch Falle gesicherte Tür oder Truhe.

List

Besondere Fähigkeiten

L Klick auf , L Klick auf Fähigkeit, L Klick auf das Ziel.

Stop

Gruppen Formationen

KARTENANSICHT M

GEBIETSKARTE:

Gebietsansicht ändern	L Halten und grünen Rahmen bewegen.
Auf eine Stelle zoomen	L Doppelklick auf die Stelle.
Auf einen Charakter zoomen	L Doppelklick auf den Markierungsring des Charakters; oder R Doppelklick auf sein Porträt.

WELTKARTE

Bild rollen	L halten und ziehen wenn erscheint.

TAGEBUCH J

OPTIONEN O

INVENTAR I

CHARAKTERBOGEN R

ZAUBERBUCH W **und** **PRIESTERZAUBERROLLE** P

AUSWENDIG LERNEN: L Klick auf den Zauberspruch, der während der nächsten Ruhepause der Gruppe auswendig gelernt werden soll.

BESCHREIBUNG: R Klick auf eine Zauberspruch-Schaltfläche, um eine Beschreibung des Zaubers zu sehen.

VON SCHRIFTROLLE KOPIEREN: R Klick auf die Schriftrolle, L Klick auf "Magie schreiben".

Liste der Status-Symbole der Charaktere

- Pech
- Bardenlied
- Rindenhaut
- Berserker
- Heilig
- Blind
- Gesang
- Bezauberung
- Verwirrung
- Verflucht
- Schreckenszauber
- Übelkeit
- Müdigkeit
- Handlungsfreiheit
- Hast
- Festgehalten
- Heldentum
- Betrunken
- Unverwundbarkeit
- Eine Stufe höher
- Glück
- Magische Rüstung
- Unentdeckbarkeit
- Panik
- Vergiftet
- Vor Säure geschützt
- Vor Kälte geschützt
- Vor Elektrizität geschützt
- Vor Bösem geschützt
- Vor Feuer geschützt
- Vor Magie geschützt
- Vor Geschossen geschützt
- Vor Versteinerung geschützt
- Vor Gift geschützt
- Vor Untoten geschützt
- Regeneration
- Furcht bannen
- Feuer/Kälte widerstehen
- Starres Denken
- Schild
- Zum Schweigen gebracht
- Schlafend
- Verlangsamt
- Stärke

Liste der Mauszeiger

- Bewegen
- Blockierte Umgebung
- Reisen
- Tür öffnen
- Formation ändern
- Fallen entschärfen
- Betreten
- Treppe benutzen
- Gegenstand aufheben
- Formation drehen
- Taschendiebstahl
- Angriff
- Verschlossene Tür/Truhe
- Zauber aussprechen
- Folgen
- Schlösser öffnen

Priesterzauber

Zauber der 1. Stufe

- Segen
- Wort der Macht: Tod
- Leichte Wunden heilen
- Verstricken
- Zauberstein
- Schutz vor Bösem
- Furcht bannen
- Heiligtum
- Böses entdecken
- Zauberkeule

Zauber der 2. Stufe

- Stärkung
- Rindenhaut
- Gesang
- Personen oder Säugetiere bezaubern
- Fallen finden
- Flammenklinge
- Gute Beeren
- Personen festhalten
- Feuer/Kälte widerstehen
- Stille, 4,5 m Radius
- Gift verlangsamen
- Göttliche Macht
- Gesinnung erkenn
- Geisterhammer

Zauber der 3. Stufe

- Tote beleben
- Blitze herbeirufen
- Magie bannen
- Tiere festhalten
- Unsichtbarkeit aufheben
- Irreführung
- Fluch brechen
- Lähmung aufheben
- Starres Denken
- Glyphe der Abwehr
- Schutz vor Feuer
- Vereinte Stärke

Zauber der 4. Stufe

- Tiere beschwören I
- Geistige Herrschaft
- Handlungsfreiheit
- Schutz vor Bösem, 3 m Radius
- Gift neutralisieren
- Abwehrharmonie
- Schwere Wunden heilen
- Schutz vor Blitzen

5th-Level Spells

- Tiere beschwören II
- Meisterstärke
- Flammenschlag
- Chaotische Befehle
- Tote erwecken
- Kritische Wunden heilen

Magierzauber

Zauber der 1. Stufe

- Panzer
- Blindheit
- Brennende Hände
- Personen bezaubern
- Kalte Hand
- Sprühende Farben
- Freundschaft
- Schmieren
- Identifizieren
- Magisches Geschoß
- Schutz vor Bösem
- Schild
- Schockgriff
- Lernfähige Kugel
- Infravision
- Entzug von Lebenskraf
- Schlaf

Zauber der 2. Stufe

- Agannazars Hexerei
- Verschwimmen
- Böses entdecken
- Unsichtbares entdecken
- Berührung eines Guhls
- Unsichtbarkeit
- Klopfen
- Gesinnung erkennen
- Glück
- Melfs Säurepfeil
- Schutz vor Versteinerung
- Furcht bannen
- Stinkende Wolke
- Stärke
- Alp
- Spiegelbild
- Stummer Zauber
- Netz

Zauber der 3. Stufe

- Hellsehen
- Schreckenszauber
- Magie bannen
- Feuerball
- Geisterrüstung
- Hast
- Personen festhalten
- Blitzstrahl
- Unauffindbarkeit
- Schutz vor normalen Geschossen
- Schädelfalle
- Verlangsamen
- Flammenpfeil
- Monster herbeirufen I
- Vampirgriff

4th-Level Spells

- Verwirrung
- Dimensionstor
- Gefühl
- Verbesserte Unsichtbarkeit
- Kleinere Kugel der Unverwundbarkeit
- Großer Malison
- Monster Herbeirufen II
- Otilukes Elastische Kugel
- Andere Personen verwandeln
- Eigene Person verwandeln
- Fluch brechen
- Seelenrüstung

Zauber der 5. Stufe

- Tote beleben
- Todeswolke
- Monster festhalten
- Monster Herbeirufen III
- Chaos
- Phantomtor
- Kältekegel
- Herrschaft
- Schwachsinn